

DENARIS

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder.

CBM 64/128 DISK

Type **LOAD "*,8,1** and press **RETURN**.

N.B. Joystick only. Player 1 uses port #2. For a 2 player game both ports used.

CBM AMIGA

Power on your computer. When the "**WORKBENCH**" screen appears, insert the **PROGRAM DISK** into drive **DF0**. The program will load automatically. You will be prompted to exchange disks when required.

SCENARIO

Throughout time, man has been a victim of his own intelligence and his insatiable thirst for knowledge. The planet Denaris is a horrifying example. Scientists created machines which became so sophisticated they no longer depended on man – and so began a rule of tyranny. The Denarian people tried in vain to destroy the machines, with a mighty ballistic missile, but from the ashes of the nuclear fires, the machines rose up – more powerful than ever. Trapped in an underground stronghold, now the Denarians' only hope for freedom is the D5-H75 Eagle Fighter, an ultra refined space glider. Control the Eagle fighter in this epic crusade against evil, and win freedom at last for Denaris.

CBM 64/128 CASSETTE & DISK VERSIONS

PLAYER OPTIONS

Upon completion of loading you will be presented with the following options, from which you will be able to choose your playing mode:

F1 1 Player

You fly alone. Joystick in port #2.

F2 2 Players

You fly one after the other. Both players guide the space glider with the joystick in port #2. The blue spaceship belongs to player 1, the red to player 2. As soon as one space-glider is destroyed, the other player receives his chance. Only when both players have played through the level will the next one appear. If one player loses all his spaceships, the remaining player continues alone.

F3 Team Work

Two players play at the same time. Player 1 controls the ship with his joystick in port #2, player 2 controls the satellite with the joystick in port #1. The satellite can be put into position when it has been activated by the ship with Geega-Crystals. If the satellite touches the Mother-Ship, it is automatically docked. When player 2 presses his **FIRE** button, the satellite takes-off from the space-glider. Then the satellite can move freely.

In order to start the game, one of the above options must be chosen.

F7 Pause

To continue playing, press the **FIRE** button. This option is only available in the **TEAM WORK** mode.

Each player starts with 3 ships. Upon completion of each level a bonus ship is awarded.

EQUIPMENT AND WEAPONRY OF THE D5-H75 SPACE GLIDER

The D5-H75 Eagle Fighter is a newly developed spaceship. On the Ground Station the ship is equipped with a high performance energy drive and a plasma rapid fire phaser. Additionally the D5-H75 has a power beam at its disposal which has the ability to destroy the more sturdy machines. By continuously pressing the **FIRE** button, the power beam is loaded up. The amount of power can be seen on the control panel. When the **FIRE** button is released the beam is fired.

The D5-H75 Eagle Fighter is so complex that it can connect itself to a satellite. This connection has a positive effect.

When one **GEEGA-CRYSTAL** has been collected, the player receives a **CELEST**, when two have been collected the player receives a **ZYKON** and when three have been collected a **GEMEGA** is awarded.

With the **SPACE BAR** you allow the satellite to dock and take off. In the docking position (in front or behind) the satellite serves as a shield. The connection allows the options which were gained through the **GEEGA-Crystals** to be activated. In the take-off position the satellite is equipped with a defence system:

CELEST With a Plasma Rapid-Fire Phaser.
ZYKON With a Cerox double plasmator.
GEMEGA With a Corlex Disintegrator.

The satellite self-destructs as soon as the space-glider sustains irreparable damage.

BONUS SYMBOLS

GEEGA CRYSTALS

Blue Crystals Iron reflecting lasers with a very fine beam.
Green Crystals Gyroscopic mines that work over the surface.
Red Crystals Power-moai.

ZEELA STARS (As Geega Crystals except they have the letter Z). Light Brown Stars Increase the speed of the spaceships.
Dark Brown Stars Decrease the speed of the spaceships (not on the ground).

BALLS

Red Balls Increase the shooting power.
Green Balls Increased the number of missiles.
Blue Balls Activates the shield.
Yellow Balls All genetic machines found in the detonation area will be destroyed.
Grey Balls 1000 bonus points.

DISPLAY PANEL

The number of balls collected will be shown in the display at the bottom of the screen. Red is for shooting power, green for missiles and blue for shield. By collecting the above mentioned balls, the appropriate tables are filled up. When the table is full, you will proceed to the next step. The higher the step reached, the more effective the option.

If the space ship is destroyed and the table is not at that time filled, it will be erased. The step remains unchanged.

CBM AMIGA VERSION

Upon completion of loading you will be required to choose between either a 1 or 2 player game, do this with the joystick in port 2.

You also have the option after playing to save your score to the **HIGH SCORE TABLE**. To do this ensure the data disk is NOT write protected. (Disk 1 is the program disk, disk 2 is the data disk).

To **PAUSE** the game press **P**, to continue playing press the **FIRE** button.

Each player starts with 5 ships.

EXTRA WEAPONS

Whilst travelling through the underground stronghold you are able to fuse with the following objects:



M SCATTER-SHOT

Increases the fire-power of the player. Two, four or eight projectiles will be shot. This is dependent on the number of symbols you have already collected.



S SPEED-UP

Increases the flying speed of the player. **BEWARE:** A fighter that is flying too quickly cannot be well navigated.



B LIGHTNING BLITZ-SHOT

Special lazer that is reflected off of super-structures. It is therefore a very strong weapon.



G OBJECT-SEEKER

An energy-ball that automatically attacks the strongest opponent.



K PROTECTION-SATELLITE

Joint-energy-ball that protects the player from an attacking shot. After one of these symbols has been collected, a joint-energy-ball follows the player from underneath. When two have been collected, another follows the player from above.



P POWER-SHOT

If the **FIRE** button is pressed for a long time after the collection of one of these symbols, an energy-beam will be shot. This is a very effective weapon which temporarily blocks your normal shooting-power. In addition these weapons cannot be used together with the R-Ball.



R R-BALL

A Plasma-Ball that can dock onto the player's ship. By pressing the **FIRE** button the ball can be released. However, direct collision with an opponent reduces the amount of energy and as a result opponents shots will not be absorbed. The R-Ball cannot be used together with the Power-Shot.

© 1989 SOFTGOLD. All rights reserved. Manufactured and distributed under license from Rainbow Arts by GO! Media Holdings Limited, a division of U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

If you encounter any difficulty loading or playing Denaris, call us on 021-356-3388 between 2.00 and 4.30p.m. (GMT) Monday to Friday and ask for our Software Development Department who will be happy to answer any query you have.

DENARIS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

CBM 64/128 DISQUETTE

Tapez **LOAD "*,8,1** et appuyez sur **RETURN**.

N.B. Manche à balai seulement. Le joueur 1 utilise l'entrée #2. Utilisez les deux entrées pour un jeu à deux joueurs.

CBM AMIGA

Allumez votre ordinateur quand l'écran "**WORKBENCH**" apparaît, introduisez le **DISQUE DE PROGRAMME** dans le lecteur **DF0**. Le programme se chargera automatiquement. On vous demandera d'échanger les disques au moment nécessaire.

SCENARIO

L'Homme a toujours été victime de sa propre intelligence et de son insatiable soif de connaissance. La planète Dénaris en est un exemple terrifiant. Les savants ont créé des machines qui devinrent si sophistiquées qu'elles n'eurent plus besoin de l'Homme et qu'elles instaurèrent alors le règne de la tyrannie. Le peuple dénarian essaya en vain de détruire les machines avec un puissant missile ballistique mais, des cendres de la guerre nucléaire, ces machines se levèrent – plus puissantes que jamais. Les Dénariens, coincés dans une forteresse souterraine, n'ont pour seul espoir de liberté que l'Eagle Fighter D5-H75, un planeur spatial ultra-sophistiqué. Prenez le contrôle de l'Eagle Fighter dans cette croisade épique contre le mal et libérez enfin Dénaris

CBM 64/128 VERSIONS CASSETTE ET DISQUE

OPTIONS DES JOUEURS

Une fois le chargement terminé, on vous offrira les options suivantes à partir desquelles vous pourrez choisir votre mode de jeu:

F1 1 Joueur

Vous vous seul. Manche à balai sur entrée #2.

F2 2 Joueurs

Vous vous l'un après l'autre. Les deux joueurs guident le planeur spatial avec le manche à balai branché sur l'entrée #2. Le vaisseau spatial bleu appartient au joueur 2. Dès qu'un planeur spatial est détruit, l'autre joueur reçoit le sien. Le niveau suivant n'apparaîtra que lorsque les deux joueurs auront terminé le niveau courant. Si un joueur perd tous ses vaisseaux spatiaux, le joueur qui reste continue tout seul.

F3 Travail d'Equipe

Deux joueurs jouent en même temps. Le joueur 1 contrôle le vaisseau avec son manche à balai branché sur l'entrée #2 et le joueur 2 contrôle les satellites avec le manche à balai branché sur l'entrée #1. Le satellite peut être mis en position quand il a été activé par le vaisseau avec des Cristaux-Geega. Si le satellite touche le Ravitailleur, il est automatiquement arrimé. Quand le joueur 2 appuie sur le bouton **FEU**, le satellite décole du planeur spatial. Le satellite peut alors se déplacer librement. Pour commencer le jeu, une des options ci-dessus doit être choisie.

F7 Pause

Pour continuer le jeu, appuyez sur le bouton **FEU**. Cette option est uniquement disponible en mode **TRAVAIL D'ÉQUIPE**.

Chaque joueur commence avec 3 vaisseaux. A la fin de chaque niveau, un vaisseau supplémentaire est décerné.

EQUIPEMENT ET ARMEMENT DU PLANEUR SPATIAL D5-H75

L'Eagle Fighter D5-H75 est un vaisseau récemment développé. Sur la Station au Sol, le vaisseau est équipé d'un propulseur d'énergie à haut rendement et d'un phaser-plasma à feu rapide. De plus, le D5-H75 est muni d'un rayon d'énergie capable de détruire les machines les plus rapides. En appuyant continuellement sur le bouton **FEU**, vous chargez le rayon d'énergie. Vous pouvez voir la quantité d'énergie sur le Panneau de Contrôle. Le rayon est tiré quand vous relâchez le bouton **FEU**.

L'Eagle Fighter D5-H75 est si complexe qu'il peut se relier à un satellite. Cette connexion a un effet positif.

Lorsqu'un **CRISTAL-GEEGA** a été ramassé, le joueur reçoit un **CELEST**. S'il en ramasse deux, le joueur reçoit un **ZYKON** et s'il en ramasse trois, il reçoit un **GEMEGA**.

La **BARRE D'ESPACEMENT** vous permet de faire arrimer ou décoller le satellite. En position d'arrimage (devant ou derrière), le satellite sert de bouclier. La connexion permet d'activer les options gagnées avec les **CRISTEAUX-GEEGA**. En position de décollage, le satellite est équipé d'un système de défense:

CELEST Avec un Phaseur-Plasma à Feu Rapide

ZYKON Avec un double plasmator Ceroxis

GEMEGA Avec un Désintégrateur Corlex.

Le satellite se détruit automatiquement dès que le planeur spatial subit des dégâts irréparables.

SYMBOLES BONUS

CRISTEAUX GEEGA

Cristaux Bleus Lasers à reflet de fer avec un rayon très fin.
Cristaux Verts Mines gyroscopiques qui fonctionnent au-dessus de la surface.
Cristaux Rouges Douve d'Energie.

ETOILES ZEELA (Comme les Cristaux-Geega sauf qu'elles ont la lettre Z).

Etoiles marron-clair Augmentent la vitesse des vaisseaux spatiaux.

Etoiles marron foncé Diminuent la vitesse des vaisseaux (pas au sol).

BALLES

Balles rouges Augmentent la puissance de tir.
Balles vertes Augmentent le nombre de missiles.
Balles bleues Activent le bouclier.
Balles jaunes Toutes les machines génétiques se trouvent dans la zone de détonation seront détruites.
Balles grises 1000 point supplémentaires.

PANNEAU D'AFFICHAGE

Le nombre de balles ramassées sera indiqué dans l'affichage du bas de l'écran. Le rouge représente la puissance de tir, le vert, les missiles et le bleu, le bouclier. En ramassant les balles mentionnées ci-dessus, vous remplissez les tables appropriées. Quand la table est pleine, vous passerez à l'étape atteinte est élevée, plus l'option est efficace.

Si le vaisseau spatial est détruit et que la table n'est pas remplie à ce moment-là, celle-ci sera effacée. L'étape restera inchangée.

VERSION CBM AMIGA

Une fois le chargement terminé, on vous demandera de choisir un jeu à un joueur ou un jeu à deux joueurs. Faites le choix avec le manche à balai de l'entrée 2.

Vous avez aussi l'option, après le jeu, de sauvegarder votre score sur la TABLE DES HAUTS SCORES. Pour cela, assurez-vous que le disque des données n'est pas protégé de l'écriture. (Le disque 1 est le disque de programme, le disque 2 celui des données).

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur P; pour continuer le jeu, appuyez sur le bouton FEU.

Chaque joueur démarre avec 5 vaisseaux.

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Pendant que vous voyagez dans la forteresse souterraine, vous pouvez fusionner avec les objets suivants:



M TIR À LA VOLÉE

Augmente la puissance de feu du joueur. Deux, quatre ou huit projectiles peuvent être tirés. Ceci dépend du nombre de symboles que vous avez déjà ramassées.



S ACCÉLÉRATION

Augmente la vitesse de vol du joueur. ATTENTION: Un chasseur qui vole trop rapidement ne peut pas être navigué correctement.



B TIR-ECLAIR DE BLITZ

Laser spécial qui est réfléchi par les superstructures. C'est donc une arme très puissante.



C CHERCHEUR D'OBJETS

Une balle d'énergie qui attaque automatiquement les adversaires les plus forts.



K SATELLITE DE PROTECTION

Balle d'énergie articulée qui protège le joueur d'un tir d'attaque. Lorsque l'un de ces symboles a été ramassé, une balle d'énergie articulée suivra le joueur d'en bas quand deux d'entre eux ont été ramassés, une autre balle suivre le joueur d'en haut.



P TIR-PIUSSANCE

Si vous tenez le bouton FEU enfoncé pendant longtemps après avoir ramassé l'un de ces symboles, un rayon d'énergie est tiré. Ceci est une arme très efficace qui bloque momentanément votre puissance de tir normale. De plus, ces armes ne peuvent pas être utilisées en même temps que la Balle-R.



BALLE-R

Une Balle-Plasma qui peut s'arrimer au vaisseau des joueurs. La balle peut être lancée en appuyant sur le bouton FEU. Cependant, une collision directe avec un adversaire réduit la quantité d'énergie et, par conséquent, les tirs adverses ne peuvent pas être amortis. La Balle-R ne peut pas être utilisée en même temps que le Tir-Puissance.

© 1989 SOFTGOLD. Tous droits réservés. Fabriqué et distribué sous licence de Rainbow Arts par GO! Media Holdings une division de U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sous méthode d'échange et de réachat et sous toute forme, non autorisés, sont strictement interdits.

Si vous avez un problème quelconque concernant le chargement et le jeu de Denaris, téléphonez-nous au No 021-356-3388 entre 14.00 et 16.30 hrs (GMT) du Lundi au Vendredi et demandez le Département du Développement du Logiciel qui se fera un plaisir de vous aider.

DENARIS

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore.

CBM 64/128 DISCHETTO

Batti LOAD "",8,1 e premi RETURN.

N.B. Solo joystick. Il giocatore 1 usa la porta #2. Per il gioco a due, si usano ambedue le porte.

CBM AMIGA

Accendi il computer. Quando appare la videata WORKBENCH inserisci il DISCHETTO PROGRAMMA nel drive DFØ. Il gioco si carica automaticamente. Quando occorre cambiare dischetto, ti verrà data un'indicazione.

SCENARIO

In tutti i tempi, l'Uomo è sempre stato vittima della propria intelligenza e della propria insaziabile sete di sapere. Il pianeta Denaris ne è un esempio orripilante. Gli scienziati di lì avevano creato delle macchine sempre più sofisticate, che alla fine esse non dipesero più dall'Uomo – e così aveva avuto inizio il regno della tirannia. I Denariani avevano tentato invano di distruggere le macchine con un potentissimo missile balistico, ma dalle ceneri dei fuochi nucleari, le macchine erano riemerse – più potenti che mai. Intrappolati in una fortezza sotterranea, essi hanno adesso una sola speranza di liberarsi, il D5-H75 Eagle Fighter – un ultra perfetto aliante spaziale. Mettiti ai comandi del Eagle Fighter, in questa epica crociata contro il male, e libera finalmente Denaris.

CBM 64/128 VERSIONI CASSETTA E DISCHETTO

OPZIONI PER IL GIOCATORE

Finito di caricare, ti vengono offerte le seguenti opzioni da cui potrai scegliere la tua modalità di gioco:

F1 Giocatore

Voli da solo. Joystick nella porta #2.

F2 Giocatori

Voli uno dietro l'altro. Entrambi i giocatori pilotano l'aliante spaziale con il joystick nella porta #2. L'apparecchio azzurro appartiene al giocatore 1, quello rosso al giocatore 2. Quando un aliante viene distrutto, l'altro giocatore dà il cambio. Il livello seguente appare solo dopo che tutti e due i giocatori hanno completato un livello. Se un giocatore perde il suo apparecchio, l'altro continua da solo.

F3 Gioco di Squadra

Due giocatori simultanei. Il giocatore 1 controlla l'apparecchio con il suo joystick nella porta #2, il giocatore 2 controlla i satelliti con il joystick nella porta #1. Il satellite può essere posizionato dopo che è stato attivato con i Cristalli-Geega. Se il satellite tocca la nave appoggio, attracca automaticamente. Quando il giocatore 2 preme il bottone di FUOCO, il satellite si sgancia dall'aliante. Dopo di che, si muove liberamente.

Per iniziare il gioco, occorre scegliere una delle opzioni suddette.

F7 Pausa

Per proseguire il gioco, premi il bottone di FUOCO. Questa opzione è disponibile solo in modalità Gioco di Squadra.

Ogni giocatore inizia con 3 apparecchi. Alla fine di ogni livello, viene assegnato una apparecchio premio.

EQUIPAGGIAMENTO E ARMAMENTO DELL'ALIANTE SPAZIALE D5-H75

Il caccia Eagle D5-H75 è un tipo di astronave di nuova concezione. Alla Stazione a Terra, l'apparecchio viene equipaggiato con un motore ad energia di alta prestazione e di un fasce al plasma a tiro rapido. Inoltre, il D5-H75 dispone di un raggio energetico capace di distruggere anche le macchine più resistenti. Premendo continuamente il bottone di FUOCO, si carica il raggio. La quantità di energia la puoi vedere sul pannello di controllo. Quando rilasci il bottone, il raggio spara.

Il D5-H75 è talmente complesso che può connettersi da solo ad un satellite. Questo aggancio ha un effetto positivo.

Quando viene raccolto un CRISTALLO-GEEGA, il giocatore riceve un CELEST, quando ne vengono raccolti due, riceve uno ZYKON, e quando vengono raccolti tre, ottiene un GEMEGA.

Con la BARRA SPAZIATRICE, fai attraccare e sganciare il satellite. Nella posizione di attracco (davanti o di dietro), il satellite serve da scudo. La connessione permette l'attivazione delle opzioni guadagnate con i CRISTALLI-GEEGA. Durante la posizione di decollo, il satellite è dotato di sistema di difesa:

CELEST Con un Fasce al plasma a tiro rapido.

ZYKON Con un doppio plasmatron Cervix

GEMEGA Con un Disintegratore Corix

Il satellite si autodistrugge appena l'aliante spaziale subisce danni irreparabili.

SIMBOLI PREMIO

CRISTALLI GEEGA

Cristalli Azzurri Lasers ferroriflettenti a raggio finissimo.
Cristalli Verdi Mine giroscopiche che funzionano sulla superficie.
Cristalli Rossi Fossato di energia.

STELLE ZEELA (Come i Cristalli Geega eccetto che hanno la lettera Z).

Stelle marroncine Incrementano la velocità dell'apparecchio.

Stelle marrone scuro Rallentano l'apparecchio (non a terra).

SFERE

Sfere Rosse Incrementano la potenza di fuoco.
Sfere Verdi Incrementano il numero dei missili.
Sfere Azzurre Attivano lo scudo.
Sfere Gialle Tutte le macchine gentiche nel raggio di detonazione vengono distrutte.
Sfere Grigie 1000 punti premio.

PANNELLO INDICATORE

Il numero delle sfere raccolte viene indicato in basso sullo schermo. Il rosso sta per la potenza di fuoco, il verde per i missili e l'azzurro per lo scudo. Raccogliendo le sfere suddette, le tabelle relative vengono riempite. Quando la tabella è piena procedi al prossimo gradino. Più il gradino è alto, maggiore è l'efficacia dell'opzione.

Se la nave spaziale viene distrutta e la tabella non è riempita, viene cancellata e il gradino rimane inalterato.

VERSIONE CBM AMIGA

Finito il caricamento, ti viene chiesto di scegliere tra il gioco a uno o due giocatori. Questa scelta la effettui con il joystick nella porta 2.

Inoltre, disponi dell'opzione, a gioco finito, di salvare il punteggio nella TABELLA PUNTEGGIO ELEVATO. Per ottenerlo, assicurati che il dischetto dati NON sia protetto. (Il dischetto 1 è quello del programma, il 2 è il dischetto dati).

Per fare PAUSA premi P, per continuare a giocare, premi il bottone di FUOCO.

Ogni giocatore inizia con 5 astronavi.

ARMI SUPPLEMENTARI

Mentre viaggi nella fortezza sotterranea, puoi fonderti con i seguenti oggetti:



M COLPI-RAFFICA

Incrementa la potenza di fuoco del giocatore. Vengono sparati due, quattro o otto proiettili, a seconda del numero di simboli che hai raccolto.



S ACCELERAZIONE

Incrementa la velocità di volo. Attenzione: un caccia che vola troppo veloce non può essere ben governato.



B COLPO DI FULMINE

Un laser speciale che viene riflesso dalla sovrastruttura. È un'arma molto potente.



G CERCA OGGETTI

Una sfera di energia che attacca automaticamente l'avversario più forte.



K SATELLITE DI PROTEZIONE

Sfera di energia che protegge il giocatore dai colpi. Dopo aver raccolto uno di questi simboli, una sfera di energia segue il giocatore da sotto. Quando ne vengono raccolte due, una seconda sfera segue il giocatore da sopra.



P COLPO DI ENERGIA

Se premi a lungo il bottone di FUOCO dopo aver raccolto uno di questi simboli, parte un raggio di energia. Si tratta di un'arma molto efficace che blocca momentaneamente la tua normale potenza di fuoco. Inoltre, queste armi non possono essere usate unitamente alla Sfera R.



SFERA R

Una sfera di plasma che può attraccare alla nave del giocatore. Premendo il bottone di FUOCO, la sfera può essere rilasciata. In ogni caso, una collisione diretta con un avversario, riduce la quantità di energia, per cui i colpi avversari non vengono assorbiti. La Sfera R non può essere usata insieme al Colpo di Energia.

© 1989 SOFTGOLD. Tutti i diritti riservati. Prodotto e distribuito su licenza della Rainbow Arts, dalla GO! Media Holdings Limited, una divisione della US Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Il programma è coperto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualunque schema di scambio o riacquisto, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

Qualora si verificassero difficoltà nel caricamento o esecuzione di Denaris, si prega di contattare lo 021-356-3388 nel periodo dalle 2 alle 4,30 pomeridiane (GMT) da lunedì a venerdì e chiedere del reparto sviluppo software, che sarà lieto di rispondere ai vostri quesiti.